

Inhalt

Einleitung: Brettspiele entwickeln 9

1 Wandlungen einer alten Gattung 15

- 1.1 Sitzspiele und Sesshaftigkeit 15
- 1.2 Neue Forschungsansätze 18
- 1.3 Narratologie vs. Ludologie 21
- 1.4 Aleatorik und Spieltheorie 25
- 1.5 Zusammenfassung und Gliederung 28

2 Würfel und Spielkarten in *Monopoly* und *CATAN* 31

- 2.1 Ansätze der Spielkritik 31
- 2.2 Spielmaterialien 35
- 2.3 Eine alles entscheidende Dimension: *Monopoly*-Geld 38
- 2.4 Dimensionsübersicht in *CATAN*: Rohstoffe und Siegpunkte 41
- 2.5 Das konstant reproduzierte Spielfeld von *Monopoly* 47
- 2.6 Die variabel aufgebaute Insel *Catan* 50
- 2.7 Zufällige Zuteilung von Chancen und Risiken in *Monopoly* 52
- 2.8 In der Spielrunde regulierte Chancen und Risiken in *CATAN* 54
- 2.9 Auswahl von Chancen und Risiken am Spielbeginn von *CATAN* 59
- 2.10 *Monopoly* als Nullsummenspiel 61
- 2.11 Aufbau von Chancen und Risiken im Spielverlauf von *CATAN* 62
- 2.12 Im Spielfeld festgelegte Regeln in *Monopoly* 65
- 2.13 In der Spielrunde festgelegte Regeln in *CATAN* 66
- 2.14 Berechenbarer Tauschhandel in *Monopoly* 69
- 2.15 Unberechenbarer Tauschhandel in *CATAN* 70
- 2.16 Chronos und Kairos 71
- 2.17 Zusammenfassung 73

3 Spielräume suchen: Eine Partie *Scotland Yard* 77

- 3.1 Innenperspektiven des Spielens 77
- 3.2 PH vs. SB 79

- 3.3 *Metagamer vs. Gamedesigner* 81
- 3.4 »Mister X« vs. »Scotland Yard« 82
- 3.5 Ein Stadtplan als Spielplan 84
- 3.6 Die Dimensionierung des Startkapitals 88
- 3.7 Zugeloste Startpositionen 91
- 3.8 Die ersten Züge: »Mister X« taucht auf 93
- 3.9 »Mister X« taucht wieder ab 95
- 3.10 »Mister X« bleibt unsichtbar 97
- 3.11 »Mister X« entkommt 100
- 3.12 Risikofelder 103
- 3.13 »Mister X« in Reichweite 105
- 3.14 Die Geschichte wiederholt sich? 107
- 3.15 Fazit: Spielräume suchen 109

4 Grundbegriffe der Aleatorik 115

- 4.1 Spielfeld, Spielrunde, Spielraum 117
- 4.2 Spielrunden: räumlich und zeitlich 120
- 4.3 Spielfeld als operatives Feld 123
- 4.4 Spielfeld als Wahrnehmungsfeld 126
- 4.5 Spielräume, äußere und innere 129
- 4.6 Exkurs I: klassische Wahrscheinlichkeitstheorie 131
- 4.7 Spielräume einschränken und erweitern (Aleatorik) 135
- 4.8 Dimensionen, Werte und ihre Zählung 138
- 4.9 Spielmaterialien dimensionieren 141
- 4.10 Aktionsabläufe auf Spielrunden verteilen 143
- 4.11 Feste Kombination und offene Kombinatorik im Spielfeld 145
- 4.12 Dimensionen über Werte verknüpfen 147
- 4.13 *Bottom-up* vs. *Top-down* 149
- 4.14 Unkorrelierte Werte 152
- 4.15 Korrelierte Werte 153
- 4.16 *Input* und *Output Randomness* 154
- 4.17 Offene vs. verdeckte Informationen 155
- 4.18 Gewinne und Verluste 156
- 4.19 Exkurs II: klassische Spieltheorie 158
- 4.20 Exkurs III: evolutionäre Spieltheorie 161
- 4.21 Vielfalt von Spielweisen: Chancen maximieren / Risiken minimieren 164
- 4.22 Gleichgewichte der Aleatorik: *Balancing* und *Finetuning* 166
- 4.23 Zusammenfassung *game* und *play* 169

5 TO DO 175

- 5.1 *Survival of the fittest* 177
- 5.2 *Survival of the fittings* 180
- 5.3 Relativer Zufall als lokale Unabhängigkeit 183
- 5.4 Genuine Zufälle: Gott würfelt nicht? 186
- 5.5 Nichtlokale Abhängigkeit 191
- 5.6 Das Bell-Spiel 195
- 5.7 Konstanten und genuine Zufälle in einem aleatorischen Modell der Evolution 200
- 5.8 Visuelle Felder, Wahrnehmung und Bewusstsein 203

6 Anmerkungen 207

7 Literatur 223

8 Abbildungen & Dank 243